MASTER SYSTEM ▶ MEGA DRIVE ▶ GAME GEAR ▶ SEGA

SUPERGAME

ANO 1 - Nº 1
JULHO DE 1991
Cr$ 800,00

SONIC
CHEGA A MIL POR HORA!!

SUPERTÁTICAS:
TODAS AS MANHAS

BATMAN, TOE JAM & EARL
E OUTROS JOGOS ESPERTOS DOS STATES

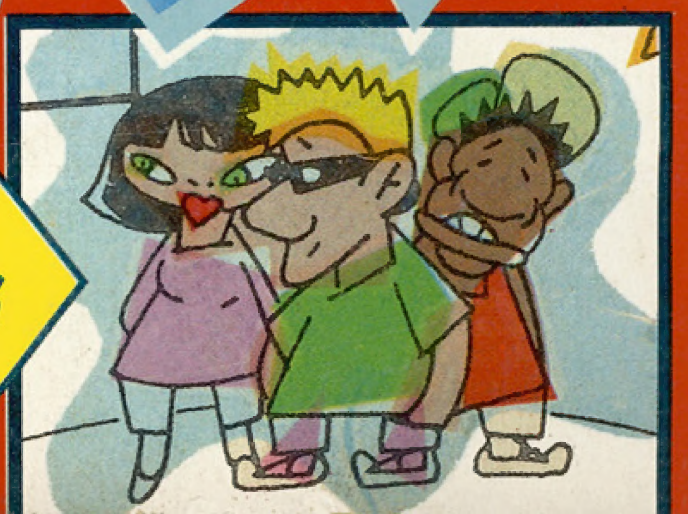
GRÁTIS!!!
UM CARTAZ CHOCANTE DE GHOULS'N GHOSTS

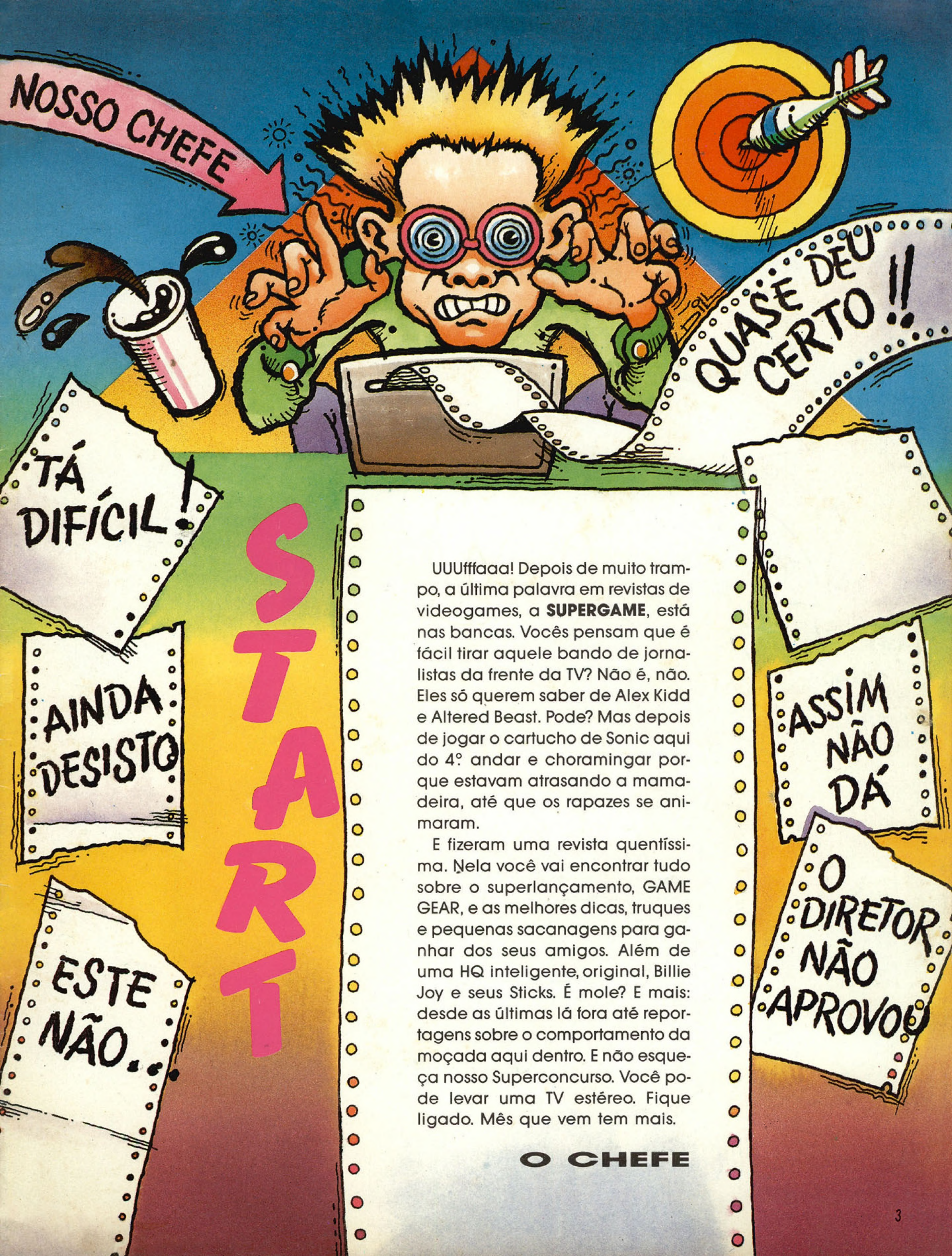
PROMOÇÃO
CRIE UM HERÓI E LEVE UMA TV GIGANTE COM SOM ESTÉREO

SONIC, O LANÇAMENTO DO ANO

GAME GEAR:
PINTOU O QUE HÁ DE PORTÁTIL!

HQ NOVA:
BILLIE JOY E SEUS STICKS NA VIDEODIMENSÃO!





STAFF

UUUfffaaa! Depois de muito trampo, a última palavra em revistas de videogames, a **SUPERGAME**, está nas bancas. Vocês pensam que é fácil tirar aquele bando de jornalistas da frente da TV? Não é, não. Eles só querem saber de Alex Kidd e Altered Beast. Pode? Mas depois de jogar o cartucho de Sonic aqui do 4º andar e choramingar porque estavam atrasando a mamadeira, até que os rapazes se animaram.

E fizeram uma revista quentíssima. Nela você vai encontrar tudo sobre o superlançamento, GAME GEAR, e as melhores dicas, truques e pequenas sacanagens para ganhar dos seus amigos. Além de uma HQ inteligente, original, Billie Joy e seus Sticks. É mole? E mais: desde as últimas lá fora até reportagens sobre o comportamento da moçada aqui dentro. E não esqueça nosso Superconcurso. Você pode levar uma TV estéreo. Fique ligado. Mês que vem tem mais.

O CHEFE

NESTE Nº

SONIC!

O porco-espinho mais veloz da face da Terra dá uma paradinha em SUPERJOGOS, que traz, ainda, mais quatro lançamentos quentes: Jogos Olímpicos, Phantasy Star, Forgotten Worlds e Operation Wolf. 14

SUPERTÁTICAS

As nossas dicas, truques e manhas pra você estraçalhar os dedinhos e esquentar os neurônios. 6

Com mil baitz, Talulah! O meu vírus pacifista vai dar cabo de Billie Joy e seus Sticks. E se o leitor não correr até a página 18, nem vai conhecer Billie, Big Bró e Chipsy.

GAME GEAR

Os incríveis 8 bits em telinha portátil que você leva no bolso e pode curtir a qualquer hora e em todo lugar. 22

PROMOÇÃO

Sem fazer quase nada, você pode vir a ser o feliz proprietário de uma TV Philips com som estéreo, um Game Gear, um console Master System... 12

E MAIS

CARTAS. O correio está devagar. 10
CAMPEONATO MUNDIAL. Vem aí e é da Sega. 11
HOT LINE. Confira estas dicas. 27
ROLA LÁ FORA. Novidades internacionais. 28
POR DENTRO. Golden Axe. 32
CHECK UP. Joystick sem fio. 35
PODIUM. Feras da telinha. 34
ONDAS. Eles de brincos. 36
PENSANDO BEM. Às vezes é bom. 38

SUPERTÁTICAS

MASTER SYSTEM

PARA MATAR RITA

BLACK BELT

Dê uma voadora no ar, acertando-a. Ela ficará vulnerável por um segundo, recebendo de três a quatro socos.

ANDE TRANQÜILO

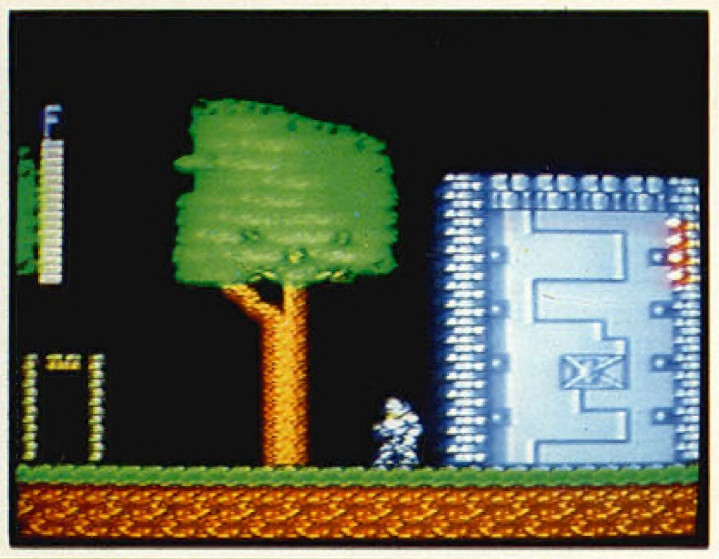
GHOULS'N GHOSTS

Na fase da ponte, procure atravessá-la saltando. Só pare na extremidade. As arcas são as passagens de uma fase para outra.

NUNCA USE OS FREIOS

OUT RUN

Primeiro desacelere. Se não der tempo, reduza.



MUDANÇA DE FASE

VIGILANTE

Quando uma arca for encontrada no final da tela, não se preocupe: ela pode levá-lo à outra fase.

CONTINUE

THUNDER BLADE

Aperte o direcional na diagonal inferior direita e aperte o botão 2.

CONTINUE

AFTER BURNER

Você pode continuar o jogo. Quando aparecer Game Over, coloque o direcional para cima e aperte os botões 1 e 2. O truque só funciona até a 7ª fase.

SELECIONE TELAS

SHINOBI

Na tela de apresentação que tem o rosto, aperte o direcional para baixo simultaneamente com o botão 2.

O nosso fotógrafo ainda está no exterior fazendo um curso chamado "A Arte de Fotografar com Óculos 3-D".

CONTINUE

POSEIDON WAR

Quando aparecer Game Over, aperte o botão direcional: 4 x pra baixo, 3 x pra direita, 2 x pra cima, 1 x pra esquerda.

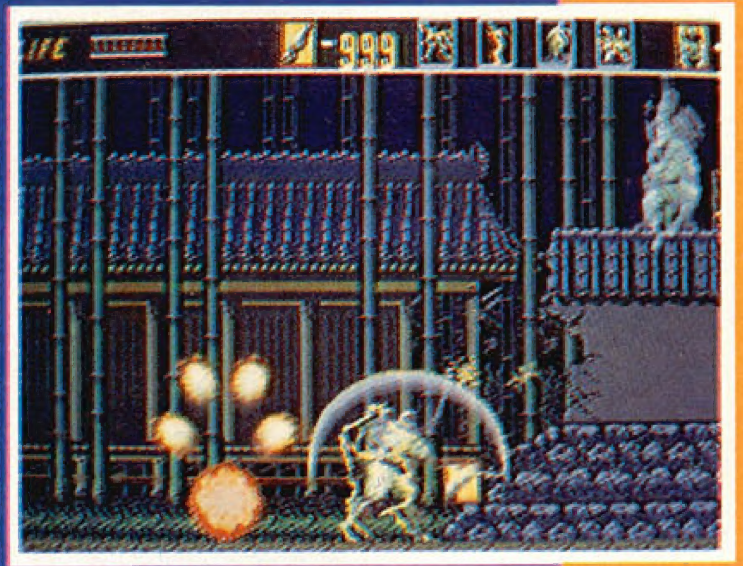
SUPERTÁTICAS

MEGA DRIVE

PASSE DE FASE

JAMES BUSTER DOUGLAS

Golpeie continuamente a cabeça do adversário usando cinco socos diretos por segundo. Quando ele recuar, decida a partida com cruzados fortes AB ↑ ou upper AB ↓



AUMENTE SEU SCORE

SHINOBI

Mantenha onze Shurikens por vida e, sempre que for terminar uma fase, permaneça com a espada para abater os chefes.

ADVERTÊNCIA: qualquer truque que envolva a colocação ou retirada de cartuchos com a força ligada *pode danificar o seu console seriamente.* Os riscos são por sua conta.

VIDAS INFINITAS

ALTERED BEAST

Coloque ò cartucho Golden Axe. Quando aparece o logotipo "Sega" retire sem desligar, coloque Altered Beast teclando *reset*. Aumente as barras de energia e detone.

MÍSSEIS EXTRAS

AFTER BURNER

Aperte estes botões na hora de reabastecer:
Fase 3 Esquerda +B
Fase 5 Direita +B
Fase 9 só botão B
Fase 11 Direita +B
Fase 13 Esquerda +B
Fase 16 Direita +B

SELEÇÃO ESPECIAL

ZOOM

Aperte:

↑↑ ↓↓ ←→ ←→

+AB

ANDE MAIS RÁPIDO

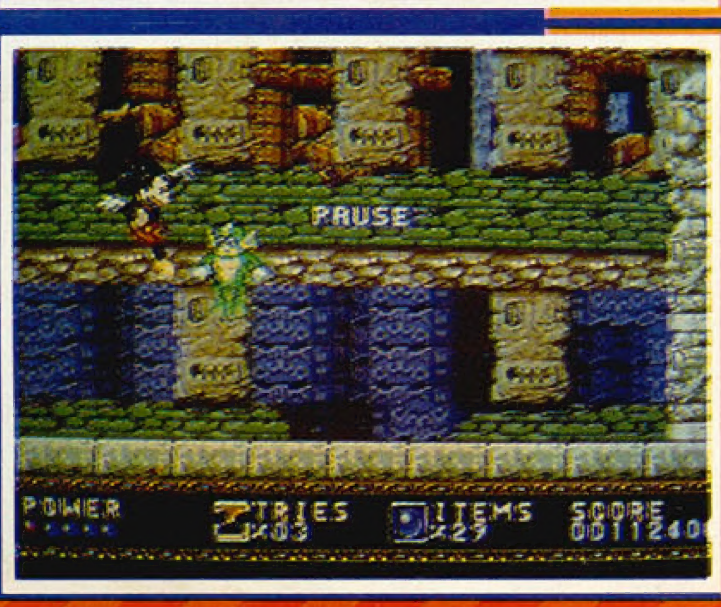
MOON WALKER

Use o passo de *break* na tela da esteira.

SAIA DESSA

MICKEY

Faça mais pontos mantendo o *power* cheio e você verá no final da fase: cada item vale 1 000 pontos.



O TERCEIRO CHEFE É FÁCIL

MICKEY

Mantenha-se na terceira lajota à esquerda e aguarde o bichinho verde que só ataca na segunda e quarta fases. Salte antes que ele toque o chão pra que ele caia em sua cabeça.

NOVA CULTURAL
Editorial Ltda

Diretor-gerente: Plácido Nicoletto

SUPERGAME

REDAÇÃO
Diretor: Gabriel Manzano Filho
Chefe de Arte: José Maria de Oliveira

Colaboradores
Produção Editorial: Matthew Shirts, MS Comunicações
Textos: Márcia Maresti Lima, Lelivaldo Marques Filho
Chefe de Arte: Américo Ietto Filho
Arte: Janete Tokuo, Jonas Aquino Plaça, Maria Cristina Braga, Paulo Sergio Agostinelli, Sonia Emilia de Oliveira
Jogos: Roberto Carnicelli
Fotografia: Fernando Sampaio
Ilustrações: Dilvacy M. Santos

COMERCIAL
Gerente: Monica M. B. Gomez Mitsui

Diretor-responsável: Plácido Nicoletto

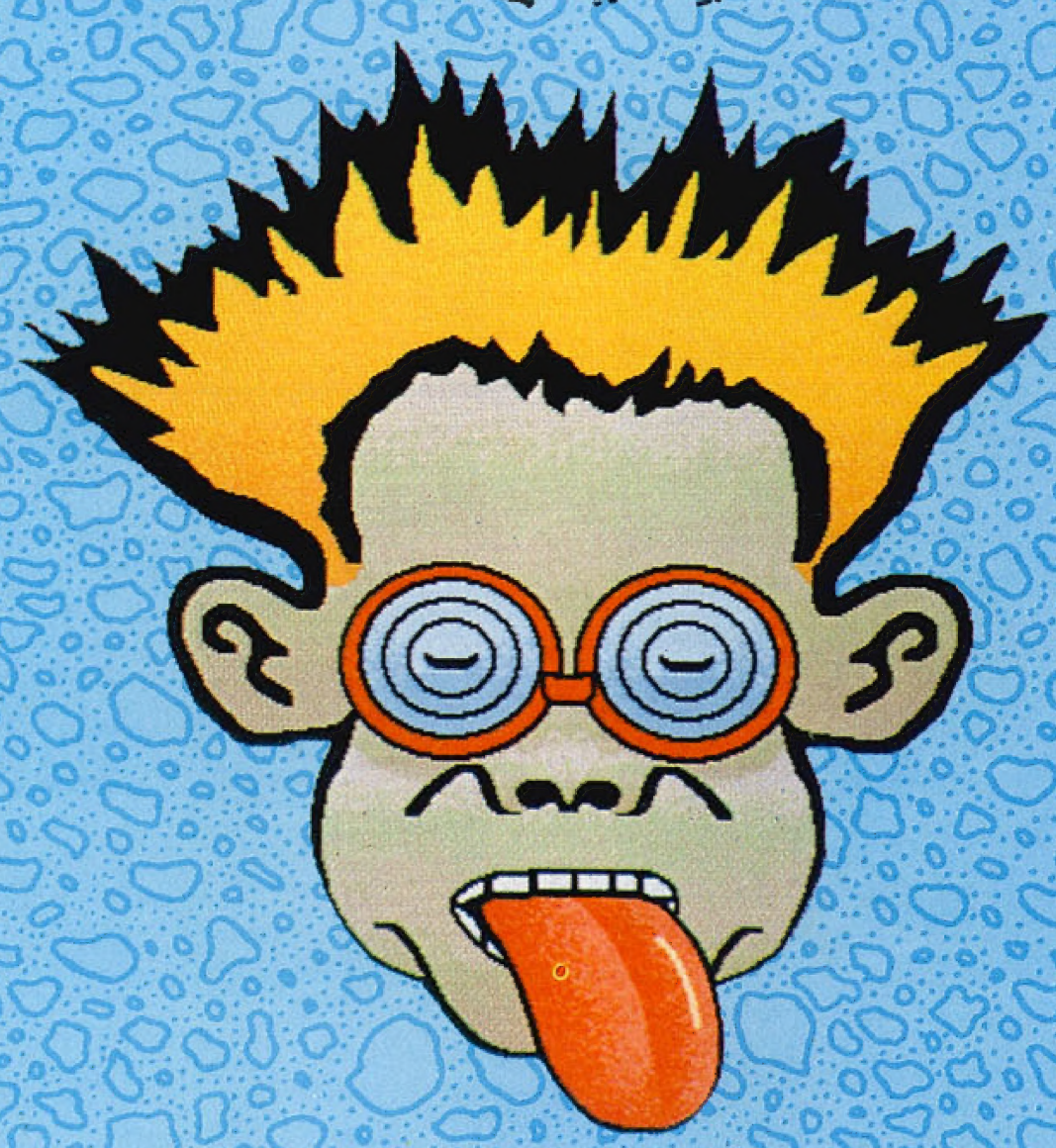
A revista **Supergame** é uma publicação da
Nova Cultural Editorial Ltda.
Av. Brig. Faria Lima, 2000 - 3º andar
CEP 01452 - São Paulo, Brasil

Números Atrasados:

Dirija-se ao distribuidor da DINAP de sua região.
Ou, por carta, à DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
A/C Números Atrasados,
Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa -
CEP 05350, Osasco, SP.

Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S/A.

CARTAS



Apesar dos esforços homéricos do nosso editor, el gran jefe de la sabedoria imensa, não conseguimos receber cartas aqui na redação antes de pôr o primeiro número da revista SG nas bancas. Deixem ele mais calmo! Assim ele deixará a gente ficar jogando videogames. Escreva para ele. O endereço é:

REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
CEP 01051
São Paulo, S.P.
Brasil

Só não vê quem não... consegue desligar seu Mega ou seu Master. Aos sábados, às 16:40, tem dicas, truques, lançamentos e muito mais do Sistema Sega da Tec Toy no Video Game Show da Rede Globo.

CAMPEONATO SEGA

VEM AÍ O PRIMEIRO MUNDIAL DE VIDEOGAMES!

Senhores, preparem seus joysticks. Vem aí o primeiro campeonato MUNDIAL de videogame. É isso mesmo — M U N D I A L. Já pensou, você com a camisa da Seleção Brasileira ao lado de um bando de americanos, japoneses, coreanos, australianos, tudo de óculos 3-D com a pistola Light Phaser na mão, tomando a última geração de Coca-Cola servida por máquinas na Disneyworld, em Miami, e jogando um jogo absolutamente novo na praça planetária? Bem, fora das rodas de altíssimos executivos da Sega, ninguém sabe ainda exatamente como vai ser este campeonato. Sabe-se, ao certo, que concorrerão representantes de 20 países, Brasil inclusive. As eliminatórias locais acontecerão de setembro a novembro deste ano e a final será na Disneyworld em janeiro do ano que vem. Vai custar à Sega do Japão a bagatela de 300 mil dólares e será, é claro, All-Sega (Master, Mega e Game Gear).

A grande questão é a seguinte: será que a moçada aqui dos trópicos terá cancha para derrubar japoneses e americanos, daqueles que só paravam de jogar Shinobi para trocar a fralda? A SG acredita que sim e vai acompanhar vocês até a finalíssima, seja onde for. Aguardem mais notícias no próximo número.

SUPERGAME

PROMOÇÃO

TEC TOY

PROCURA-SE O SUPERGAMER

Os maiores prêmios já sorteados para os videomaníacos!
Um concurso e três sorteios para você concorrer muitas vezes!

Para participar dessa sensacional promoção da **Supergame** e da Tec Toy, você tem duas opções: a primeira é simplesmente responder corretamente às 4 perguntas que estão nesta edição, colocar as respostas num envelope e enviá-las até 13 de agosto para *Supergame*. Envie quantas cartas quiser. Assim você já estará concorrendo ao 1º sorteio.
E veja só os prêmios que você pode ganhar, se responder certo e for sorteado:

1º PRÊMIO: *1 Game Gear*

2º AO 4º PRÊMIO: *3 Master System*

5º AO 9º PRÊMIO: *5 pistolas Light Phaser*

10º AO 12º PRÊMIO: *3 óculos 3D*

13º AO 22º PRÊMIO: *10 Cartuchos com Games Sega/Tec Toy*

E SE VOCÊ TEM CRIATIVIDADE, PODE GANHAR UMA TV ESTÉREO, COM TELA GIGANTE!

Sua segunda opção para participar é criar o Supergamer. Além de responder às 4 perguntas, você precisa desenhar numa folha de papel ofício o personagem que criou, que tenha — na sua opinião — a "cara" da **Supergame**. Pode ser qualquer personagem que lhe venha à cabeça. Desde que ele tenha originalidade e criatividade, seu desenho estará concorrendo. É necessário também que você descreva a personalidade, ou seja, o "jeitão" do seu personagem. Bastam 3 ou 4 linhas. Aí, além de concorrer ao sorteio dos prêmios que você já viu, sua carta estará na briga para ganhar o grande prêmio que virá no final da promoção. Veja só:

Este sensacional TV Philips de 28 polegadas de tela e com som estéreo, para tornar os seus games ainda mais emocionantes!

AQUI ESTÃO AS PERGUNTAS!

Quanto mais cartas você mandar, mais chances tem de ganhar!
Não deixe de ler o regulamento inteiro.

1 Qual é o mais recente lançamento em cartucho para o Master System que precisa uso das pistolas Light Phaser?

a. Gangster Town
b. Wanted
c. Operation Wolf

2 Quais os jogos em 3D do Master System, que podem ser jogados na versão 2D?

a. Zaxxon e Out Run
b. Missile Defense e Blade Eagle
c. Maze Hunter e Space Harrier

3 Qual destes jogos do Mega Drive é considerado um jogo de inteligência?

a. Shapes and Columns
b. Truxton
c. Super Monaco GP

4 Qual é o jogo que vem na memória do Master System II?

a. Alex Kidd in High Tech World
b. Alex Kidd in Shinobi World
c. Alex Kidd in Miracle World

Na próxima edição: as perguntas do 2º sorteio!

REGULAMENTO DO CONCURSO E DOS SORTEIOS

1 - Esta promoção é aberta a qualquer pessoa residente no território nacional, com exceção dos funcionários da Nova Cultural Editorial Ltda. e da Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda., bem como seus parentes diretos.
2 - Cada participante pode enviar quantas cartas quiser. Todas as cartas que forem participar do Concurso do Supergamer devem conter as 4 respostas corretas e uma folha de papel sulfite com o desenho e a descrição do personagem.
3 - As cartas recebidas com desenhos e respostas participarão tanto dos sorteios correspondentes à fase em andamento como do concurso.
4 - Todas as cartas devem ser enviadas para a **Nova Cultural Editorial Ltda.**, mencionando no envelope **"Concurso Procura-se o Supergamer" Caixa Postal 9442, CEP 01051 — São Paulo — SP.** O nome, endereço, telefone, CIC e RG de cada participante devem constar da carta e serem bem legíveis.
5 - Serão realizados 3 sorteios, a partir da data de cada uma das 3 primeiras edições da revista **Supergame**. Para a participação em cada um dos sorteios serão consideradas válidas as cartas com respostas corretas e que obedeçam às seguintes datas limites para postagem:
1º sorteio (19/08) — carimbo do Correio até 13/8.
2º sorteio (16/09) — carimbo do Correio até 10/9.
3º sorteio (21/10) — carimbo do Correio até 15/10.
6 - Para o Concurso de Desenhos serão consideradas todas as cartas com respostas corretas, com data carimbada do Correio até dia 15/10/91.
7 - O julgamento do melhor desenho será feito na sede da Nova Cultural Editorial Ltda., à Av. Brig. Faria Lima, 2000 — 4º andar, no dia 21/10/91 até as 18 horas.
8 - A escolha do melhor desenho e descrição do "Supergamer" será feita por uma comissão julgadora, nomeada pela Redação de **Supergame** e que terá decisão soberana e irrevogável, e selecionará o melhor trabalho de acordo com a originalidade e criatividade.
9 - Todos os desenhos recebidos passarão a pertencer à empresa, que se reserva o direito de fazer deles o uso que lhe convier.
10 - As cartas recebidas que não corresponderem às condições básicas do concurso ou dos sorteios serão imediatamente invalidadas.
11 - A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural Editorial Ltda. ou nos distribuidores da empresa nas cidades de residência do vencedores.

CERT. AUT. M.F. Nº 01/00/71/91

SUPERJOGOS

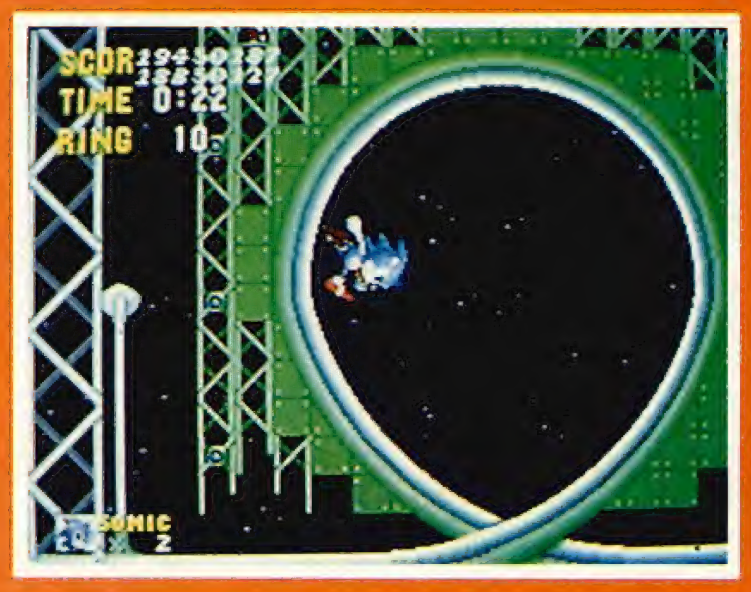
OS QUENTES DO MÊS

Ninguém é mais rápido que Sonic, o porco-espinho supersônico. E nenhum outro jogo de Mega Drive é tão bom, divertido e gostoso. O que, cá entre nós, não é pouco. Sonic, o jogo, é simplesmente o lançamento do ano, no Brasil e lá fora.

Sonic era um porco-espinho tranqüilo até que um daqueles cientistas malucos da videodimensão detonou seus amigos da floresta, transformando-os em máquinas mortíferas. Agora, ele precisa lançar mão de toda a sua velocidade — sem falar nos espinhos giratórios — para trazer seus amigos de volta.

Não é fácil. Sonic tem que atravessar seis áreas imensas com três fases cada uma. Para fazê-lo, ele pula numas supermolas (às vezes sem querer) e dispara para o céu, ou mergulha num mundo subterrâneo a uma velocidade... supersônica. Sem exagero, é de dar frio na barriga.

Sonic tem outros trunfos, além da sua incrível velocidade. Ele ganha uma vida cada vez que papa 50 dos muitos anéis espalhados pelo caminho e



Sonic pisa fundo no acelerador para conseguir fazer o *loop* da montanha-russa no parque de diversões. **Dica:** se você não conseguir subir, volte e pegue embalo, que dá.

Muito engraçadinhos, os autores do jogo fizeram Sonic voltar aos tempos das máquinas de fliperama. Ele, coitado, é a bola. **Dica:** não fique muito tempo nos rebatedores...

Um mergulho supersônico na primeira caverna subterrânea da primeira fase do jogo. **Dica:** para pegar os anéis, pule enquanto estiver dentro da caverna.

proteção especial quando pula em cima das televisões.

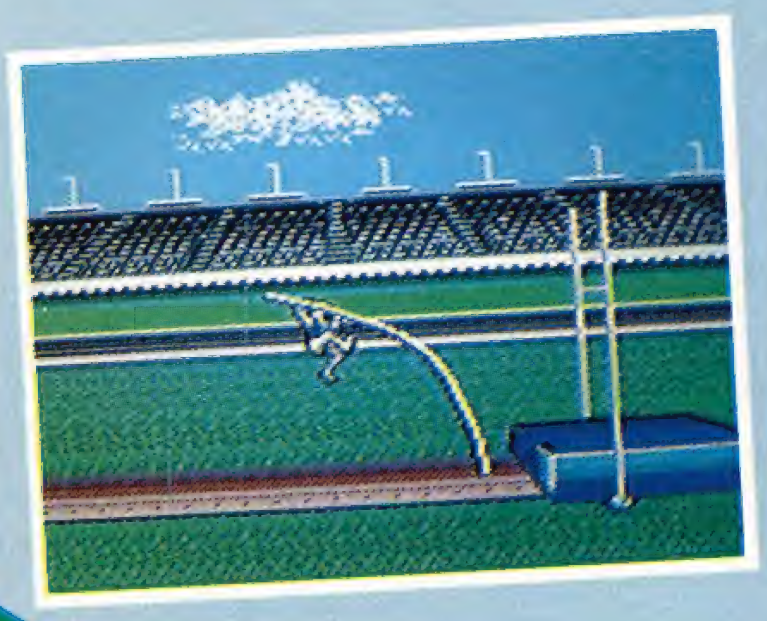
Embora a vida seja um grande desafio para Sonic, ele não perde o rebolado. Faz caretas, bate o pé, se assusta e aciona os seus freios de forma muito engraçada.

Graficamente, o jogo é lindo. Passa-se de tela em tela sem a trepidação de imagem comum em jogos de aventura. O som é gostosinho. Mas o mais divertido mesmo é simplesmente correr e pular de maneiras antes inéditas em videogames. Ainda não tem data de lançamento, mas a Tec Toy promete-o para logo. Vale a pena conferir.

SUPERJOGOS

PHANTASY STAR

Você será lançado ao eletrizante Sistema Solar Algol e sua missão será derrotar o tirano Lassic, dominador da galáxia. Jogo de aventuras, participação ativa e possibilidades infinitas. Você tem que achar amigos, armas, armaduras e itens mágicos. Sua energia vai depender do número de batalhas que travar: elas lhe darão experiência de vida. E não se preocupe, todo aquele inglês que aparece na tela está traduzido no manual.



JOGOS OLÍMPICOS

Os maiores atletas do mundo estão reunidos aqui para participar dos jogos. Estádio lotado, todo mundo urrando, aguardando a quebra de recordes mundiais nas provas de natação, saltos ornamentais, ginástica e atletismo. Todas as modalidades são jogadas da mesma maneira, então você tem que ser super-rápido, usando as duas mãos. A ação é constante até a cerimônia de premiação.

OPERATION WOLF

Veterano de guerra, você se tornou um soldado mercenário. Agora você foi chamado e sua missão é libertar, com vida, todos os prisioneiros de um campo de concentração. Você será lançado de pára-quedas, sozinho. Conseguirá vencer os obstáculos e realizar com sucesso a arriscada operação? O grande barato do jogo é testar sua mira tanto com o joystick quanto com a pistola Light Phaser.

FORGOTTEN WORLD

Forças do mal tomaram conta do planeta. Os seres humanos foram escravizados e o mundo transformou-se em pó. Sua missão é salvar este "mundo perdido".
Você precisa movimentar-se com velocidade, atirar rápido e jamais usar de compaixão. Enfrentando extraterrestres sem qualquer moral, monstros repulsivos e máquinas que expelem fogo, o seu objetivo é encontrar o Depósito para abastecer-se de munição e recuperar suas energias.

BILLIE JOY

e seus sticks

CONTRA O DR. SHIMEGA BAITZ

HISTÓRIA DE REINALDO MORAES
DESENHOS DE EMILIO DAMIANI

Cuidado, amigo! O sinistro Doutor Shimega Baitz planeja acabar com a alegria de milhões de jogadores de videogame no mundo todo. Ele inventou um vírus terrível, que...

Calma. Primeiro quero apresentar a vocês Billie Joy e seus Sticks: a garota Chipsy e Big Bró. Além de videomaníacos, eles são tremendos músicos. Well, acontece que...

Cadê a minha pistola à laser? Tá na hora de abater uns venusianos.

Gozado, Billie Joy... Tá sem graça esse jogo. Fácil demais.

Pode crê, Chipsy. Parece que os inimigos ficaram amigos de repente.

Os venusianos do game fizeram as pazes com os terráqueos, Big Bró. Micharam os combates. Até dormindo você muda de fase!

Uma peste pacifista come solta no reino do videogame. Não tem mais ação. Nem armadilhas, perigos, surpresas. Como diria Billie Joy, "Tá chato paca".

O dragão dormiu, pô!

O bandido soltou os reféns na boa!

Ninguém atira mais contra a minha nave!

CLICK

Paz. Amizade. Moleza. *Essas coisas são boas na vida real, mas nos games faz tudo perder a graça. A turma tá desanimada, sem saber o que fazer. Ninguém ainda ouviu falar do "vírus pacifista" do satânico...*

No Japão

Jogo fikô borocoxô, né.

Na Sibéria

Gamov chatovsky!

Na Turquia

Bôr Alah! Azim num bringo mais!

Com mil baitz, Talulah! O mundo será nosso!

Os bancos também?

Doutor Shimega Baitz!!!

Você acaba de conhecer o doutor Shimega Baitz. Profissão: cientista. Vocação: vilão.

Esse vírus é transmitido por raios gama X-Burg e atinge qualquer videogame num raio de... zilhões de anos luz! Não tem escapatória. Qualé a do Dr. Shimega Baitz?

... lançarei no mercado os videogames Baitz! Aventura e emoção de novo! Mas só o mal vai triunfar nos games Baitz! Será a glória!

E os dólares?

O Dr. Shimega digitalizou um vírus capaz de pacificar todos os games. O vírus entra de fininho nos cartuchos e acaba com a festa.

Acho que o nosso vilão quer levar à falência as empresas de videogame, pois ninguém vai querer comprar um game "pacificado". Aí então...

"Videogame, ficou triste/ Sem ação quem não desiste?..."

"Videogame sumiu da humanidade/ Que saudade..."

"Não é normal/ Sinto no ar o dedo do mal"

Que chato, depois de estudar/ Não tem game pra jogar...

"Só uma pessoa pode nos ajudar:/ O professor K.Soft, já ouviram falar?"

Sticks

Sem game legal, não dá mais, Prof.K.Soft. A gente tem que arranjar um jeito de...

Viajar para a video--dimensão! Você já ouviu falar de CDP?

Eu consegui digitalizar a matéria, com a minha Câmara de Digitalização Pessoal, a CDP. Vocês vão virar cartucho de videogame. Depois...

"...depois, é com vocês...

Billie Joy & Sticks

"É possível que vocês topem com surpresas desagradáveis na videodimensão. Um vírus, por exemplo. Ou coisa pior..."

...Estaremos em contato permanente pelo rádio transdimensional."

Videodimensão! Maior legal, meu! Mas... CADÊ A CHIPSY!!!

Pisei num treco...

AAAAAHHH!

GRONFFSHHPCKSHPUFSTCKYEAH!

Cuidado Chipsy! Big Bró, acionar armas!

Chocante, Prof. K.Soft! As super armas não funcionaram. Mas o meu tênis... definiu!

Treco de vírus? ...Blergh!

Mal sabiam nossos heróis que o problema apenas começava. Assim como a nossa história. Não perca o próximo capítulo de... Billie Joy e seus Sticks!

Cheg

Master S

FOX

E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

Óculos 3-D e pistolas sao compatíveis com o Master System II.
Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

ou o ystem® II.*

* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!

SEGA®

TEC TOY

O Game Gear (acima, em tamanho natural): a diversão mais sofisticada, que se leva para qualquer lugar

LANÇAMENTO

UMA FESTA PORTÁTIL

Bye Bye tédio. Você não precisa mais passar horas sem ter o que fazer nas intermináveis viagens de carro nem ficar contando carneirinhos enquanto o sono não vem. Está chegando ao Brasil um novo tipo de videogame que vai liberar a televisão de todo o aparato normalmente associado aos jogos eletrônicos. Diversão videogâmica portátil.

A Tec Toy promete para agosto o lançamento de um videogame de mão. E não se trata dos velhos e manjados joguinhos portáteis, tipo gorila que joga barril... Esses, além de mudos, eram em branco e preto e limitados a um só jogo. Também não é minigame nem Game Boy.

É bem melhor, muitos furos acima. Chama-se *Game Gear*.

No *Game Gear* você vai passear pelo céu ou pilotar um Fórmula 1 a cores. Ouvindo não só o ronco do motor, mas também todos os outros sons dos efeitos especiais. Funciona a pilha e é pequeno (quase uma caixa de charutos: 21 cm de largura x 11 cm de comprimento x 4 cm de altura). Assim, o *Game Gear* vai onde o dono quiser.

A ação é comandada por um processador Z-80 de 8 bits, muito parecido com o Master System, do mesmo fabricante. Todo mundo sabe que o processador é o "cérebro" da coisa, por isso a capacidade do bichinho para provocar emoções é do tamanho de um console de mesa.

Tem mais: a TV já está embutida no aparelho. Feita em backlight (cristal líquido iluminado), a tela de 8 cm na diagonal mostra uma imagem composta por 32 cores de uma coleção de 4 036 que podem ser usadas na montagem da cena. Elas são disparadas na tela em 180 x 146 pontos, o que gera uma imagem com boa nitidez.

Junto com *Game Gear*, a Tec Toy planeja colocar à venda cinco jogos (leia adiante). Até dezembro o número deve subir para dez. Barato... bem, não é. Se fosse vendido hoje (julho), o console sairia na casa dos Cr$ 100 000,00. Cada cartucho de jogo ficaria entre Cr$ 8 000,00 e Cr$ 14 000,00.

E os acessórios são incríveis. Com o cabo de jogo múltiplo, duas pessoas se enfrentam cara a cara. Você conecta o seu console no de seu oponente. Os dois devem ter o mesmo cartucho. A partir daí, tudo o que o seu desafiante fizer na tela dele aparece na sua. E vice-versa. Isso permite que você mostre quem sabe das coisas não só para o computador, mas também para os engraçadinhos.

Quando seus dedos estiverem latejando, de tanto apertar os comando, o *Game Gear* pode transformar-se em uma televisão colorida. Com o sintonizador de canais, que deve sair em 1992, o console passa a captar as estações em VHF e UHF. Para não incomodar nem ser incomodado, na hora de jogar ou ver TV, há uma entrada para fones de ouvido, que torna o som estéreo.

O bicho é um voraz comedor de pilhas: engole seis alcalinas tipo AA a cada quatro horas. Mas há maneiras fáceis de driblar esta fome toda. Um transformador AC 110-220 V, que é ligado em tomadas normais, ou um adaptador para isqueiro de carro (os preços ainda não foram definidos).

Esses são os opcionais já inventados. Mas você vai encontrar um furo com uma rosca de metal nas costas do aparelho. Mistério do fabricante, que diz ser a conexão de novos acessórios, ainda em desenvolvimento.

O *Game Gear* é novidade não só no Brasil. Foi lançado em outubro passado no Japão, quando vendeu perto de 1 milhão de unidades em menos de um mês. Nos Estados Unidos, só apareceu em maio último. Na Europa, ainda não pode ser comprado.

PSYCHIC WORLDS

Shshshshsi. Ouça esse silêncio. É em uma ocasião como esta que tudo começa no Psychic World, um jogo de aventura feito especialmente para *Game Gear*. No breu da floresta, o professor Knavik trabalha até tarde no seu laboratório. Ao lado, uma jovem assistente, Cecília, ajuda o cientista em suas pesquisas com terríveis animais enjaulados. Exausta pela jornada, Lúcia, a irmã gêmea de Cecília que também auxilia o pesquisador, descansa em seu quarto.

Lá fora só se ouve o som das criaturas da noite. Até que surge uma enorme explosão. Espantado, o professor Knavik se lembra de que esqueceu de checar a pressão das caldeiras. Pede que Cecília vá verificar se os bichos aprisionados estão bem, e se o estouro afetou a segurança das instalações. Ao se aproximar das jaulas, a assistente ouve um rumor ensandecido das feras. Elas começam a se chocar contra as barras e rompem as trancas. Alucinadas, abrem um rombo na parede do laboratório e somem na noite, carregando Cecília para um destino incerto. O barulho faz Lúcia acordar assustada. Encontra o cientista estarrecido, olhando o enorme buraco na parede.

— O que podemos fazer, professor? — pergunta a irmã aflita.

O professor Knavik responde que está velho demais para uma aventura de resgate. A sorte de Cecília depende de Lúcia... e de você!

O pesquisador entrega à assistente um velho invento, um capacete. Ele é capaz de aumentar a percepção extra-sensorial. É aqui que você entra. Sua tarefa é guiar Lúcia pela floresta até o salvamento de Cecília.

São quatro rounds (deserto, campo de gelo, ruínas e fortaleza). É claro que você só encontra Cecília se chegar ao último round. Marcam-se pontos com a destruição de monstros e a coleta de peças pelo caminho. Veja os truques que o ajudarão na selva.

Poderes Extra-Sensoriais:

Escudo. Protege contra ataques inimigos, por pouco tempo.

Explosão. Faz em pedaços os inimigos na vizinhança.

Levitação. Permite que Lúcia alcance alturas que não atinge com pulos.

Teletransporte. Tira Lúcia do apuro imediato e a recoloca no início do round.

Ataques:

Canhão Psy. Pode ser usado a qualquer momento. Não é lá grande coisa. Há armas mais legais, que você vai pegar na floresta.

Hidroonda. Estilhaça criaturas estranhas.

Bala de Fogo. Queima os inimigos.

Raio Paralisante. Paralisa feras, né? Só que por pouco tempo.

Ultra-Som. Ondas de rádio que desintegram algumas barreiras e monstros. Cuidado, nem todos...

G-LOC

[illegible] é o único que [illegible] aquele traço [illegible] para testar o [illegible] G-Loc. Só que, antes [illegible] experimentar completamente o avião, te chamaram no Leste para uma missão da pesada.

De acordo com os relatos dos serviços de inteligência, um amontoado de líderes de países se juntou para formar o Exército Mundial do futuro. Não passam de uma corja de dementes, que espalhou bases de esquadrões suicidas na costa de Beron. O problema é que eles tinham grana e as instalações são super bem guardadas. Olha só: caças FX-85 e tanques M-107 dotados de baterias antiaéreas. Fora que o mar de Beron está empesteado de navios e aviões de guerra.

Não vai ser fácil. Você vai ter que "sanear" oito zonas escurecidas de inimigos, antes de tentar estourar a base-mãe. Detalhe que todo urso sabe: qualquer coisa diferente da vitória significa desastre total.

Antes de sentar-se no avião, é preciso escolher uma das oito zonas que aparecem no mapa mostrado na tela. Cada uma delas tem um breve resumo da missão a ser cumprida. Depois de escolhida a encrenca, você é catapultado para dentro do cockpit. Dê uma olhada em volta. O radar não está aí à toa: os inimigos podem atacar tanto pela frente como pelas costas. Para estancá-los existem metralhadoras e mísseis. Não esqueça: o G-Loc dá *loop*.

Os pontos são marcados quando uma missão é terminada. Quanto mais rápido, mais pontos. Entre uma missão e outra o avião pode ser reabastecido de combustível e armas, mas isso custa alguns pontos.

Além de jogar contra o computador, no G-Loc você pode realizar combates face a face com outra pessoa (leia na página 23).

Quem chega ao final e destrói a base-mãe recebe uma classificação, que varia de Cadet (mínima) a Chief of Staff. No caso de ser abatido em vão, nem tudo está perdido: você se assiste pular de pára-quedas.

Câmbio final.

SHAPES & COLUMNS

Quem já conhece a versão em Master System, já tentou catar pingos de chuva com um copo. Claro que não é preciso começar com uma tempestade. Imagine uma garoa leve, um pingo aqui e outro ali, que devem ser organizados de acordo com a cor. Trata-se de uma chuva colorida.

Quando três ou mais gotas da mesma cor são alinhadas horizontal, vertical ou diagonalmente, a composição aparece na tela do Shapes & Columns e você marca pontos. Se, por descuido, a pilha subir até o topo da tela, quem tomba é você e o jogo acaba.

Permite-se usar o cabo de jogo múltiplo para desafiar outra pessoa. As linhas ou colunas que sumirem da sua tela podem surgir na de seu oponente.

SUPER MONACO GP

Este jogo também já é conhecido pelos jogadores das versões Mega Drive e Master System.

Especifique seu Fórmula 1 como você preferir: tipo de aerofólio, dureza dos pneus, potência do motor e caixa de câmbio automática ou com sete marchas.

São 16 corridas com três voltas cada. Os traçados são muito diferentes: tem hora para mostrar tudo, desde habilidade nas curvas até coragem nas retas.

No Super Monaco GP são 14 carros na pista. Com o cabo de jogo múltiplo dá para correr contra outra pessoa. Como nos Grandes Prêmios, marcam pontos os seis primeiros. Só se qualifica para a próxima prova quem chegar até a 10ª colocação. Terminou em 11º? Chuveiro. O jogo acabou.

WONDER BOY

Conhecido em versão Master System, Wonder Boy é delicioso em *Game Gear*.

Assim que ouviu o relato esganiçado das meninas, Tom sentiu que seria o único capaz de salvar sua namorada Tanya. Ela havia saído com duas amigas, Jan e Trish, para passear na floresta. Parou para beber água e sumiu. Restou apenas a marca dos ossos cruzados pintada em uma árvore.

Só o Demônio da Floresta usa este símbolo.

O negócio no Wonder Boy é ajudar Tom a encontrar Tanya. Ele pula os obstáculos e mete o machado nos bichos.

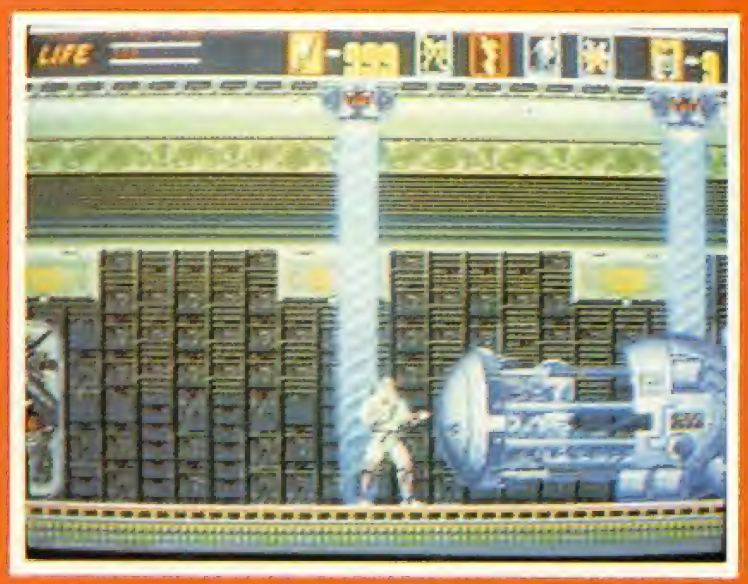
São dez áreas de briga. Cada área tem quatro rounds e cada um desses tem quatro estágios. É mole?

As armas e artifícios são: machados, ovos (ao quebrá-los você terá algumas surpresas...) skate, leite (energia que dá gosto) e um anjo (que se torna invisível).

A jornada exige muita força, tirada de frutas e batatas fritas espalhadas pela selva.

HOTLINE

As 5 mais pedidas do mês na Hot Line da Tec Toy



Para destruir o computador, evite o laser até a lâmpada sair do esconderijo. Então salte, dê uma pirueta e atire na direção do esconderijo.

SHINOBI
Distrito 3
(MEGA)

Permaneça no centro da tela e assim você terá mais tempo para fugir e atacar.

MICKEY
(MEGA)

MOON WALKER
Última fase 6.2
(MASTER)

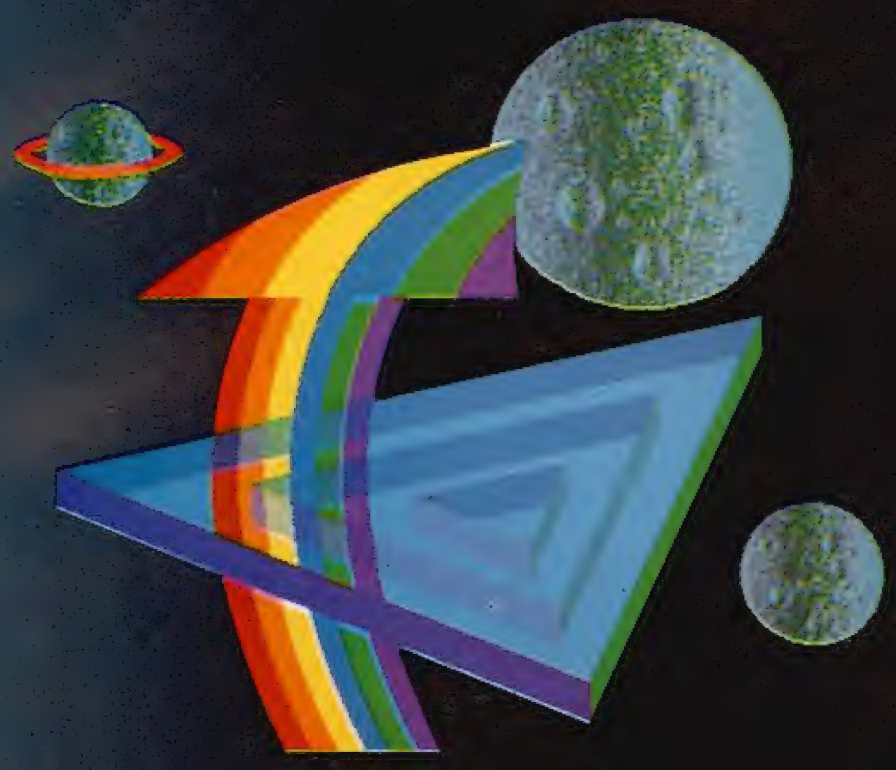
Para derrotar os canhões controlados por Mr. Big, atire três vezes em cada um.

Três maneiras de derrotar o urso: use o pó para ficar invisível e acerte três socos. Dispare oito tiros de bracelete. Ou, soltando a cápsula A, os amiguinhos lutam por você.

ALEX KIDD M. WORLD
Floresta
(MASTER)

GREAT VOLEY
Saque
(MASTER)

"Jornada nas Estrelas" : coloque o jogador no meio da linha de fundo e aperte o botão 2, duas vezes, bem rápido.



ROLA LÁ FORA

por MASTER MUSASHI

EU QUERO UM

É de dar água na boca em qualquer mega maníaco. Deve sair no Japão (entre setembro e outubro) e nos States, até abril próximo, o Sega CD Rom. Nada mais nada menos que um compact disc (CD) para Mega Drive. Mais cores, melhor resolução, para não falar do som (covardia!). Entrada de 32 bits e saída de 16. Pode ser ligado no aparelho de som como o Compact Disc Player. Já existem nove jogos para alimentá-lo (no Japão). O preço lá fora é: US$360. Super high-tec.

A REALIDADE VIRTUAL CHEGA AO PLANETA

O papo que mais rola lá fora, nas rodas da videodimensão, atende pelo nome de "virtual reality". Ou seja, uma videodimensão praticamente tão real quanto a própria realidade. Filosofias à parte, estamos falando de máquinas de fliperama que fazem você sentir como se estivesse — mesmo — no comando de um Harrier Jump Jet, ou descendo os Alpes num tobogã, entre outras emoções **fortes**. As máquinas mais comentadas são a Sega R-360 (Japão) e a Virtuality 1000 SD System (Inglaterra). Além de contar com aquele poder de fogo em termos de capacidade de processamento e 3-D software, estas máquinas contorcem sua cabeça e/ou corpo de acordo com o que se passa na tela (que na *Virtuality* é amarrada a sua cara). Os 360 da R-360 se referem ao número de graus que seu corpo gira nesta belezinha. A *Virtuality*, por sua vez, conta com um botão ejetor que desamarra a tela da cara do jogador imediatamente ao ser acionado. Não se recomenda jogar depois do almoço. O preço? Baratinho. A *Virtuality* sai por cerca de 32 mil dólares e a R-360 por 96 mil dólares — o custo de um belo apartamento em Sampa ou no Rio.

IBM/SEGA

Se alguém ainda tinha dúvidas sobre o futuro da atual molecada japonesa, pode esquecer. É provável que venha a dominar o mundo mesmo. A Sega do Japão acaba de lançar um combo IBM-PC com Mega Drive: chama-se Teradrive e tanto serve para trabalhar como para jogar Mega. É mole, ou querem mais?

PELO TELEFONE 1

Até que demorou. Lançaram nos EUA uma "revista" semanal de videogames — que se recebe pelo telefone. Os assuntos são variados: tenha uma pergunta pronta. O preço: 1 dólar por minuto. O número: 1-900-740-7722. Mas só vale ligar dos EUA.

PELO TELEFONE 2

No Japão (sempre lá) basta ter um Mega, um Modem e pagar uma taxinha mensal de 800 ienes para ter acesso a todos os jogos, 16 bits, da Sega. O serviço se chama Biblioteca de Jogos Sega. Dois amigos jogam, cada um em sua casa.

FANZINES

Fanzines são publicações amadoras produzidas por fãs de uma atividade qualquer. Nos EUA, já existem centenas sobre videogames. Circulam entre fanáticos. E no Brasil? Mandem exemplares para a redação de SUPERGAME. Voltaremos a falar no assunto.

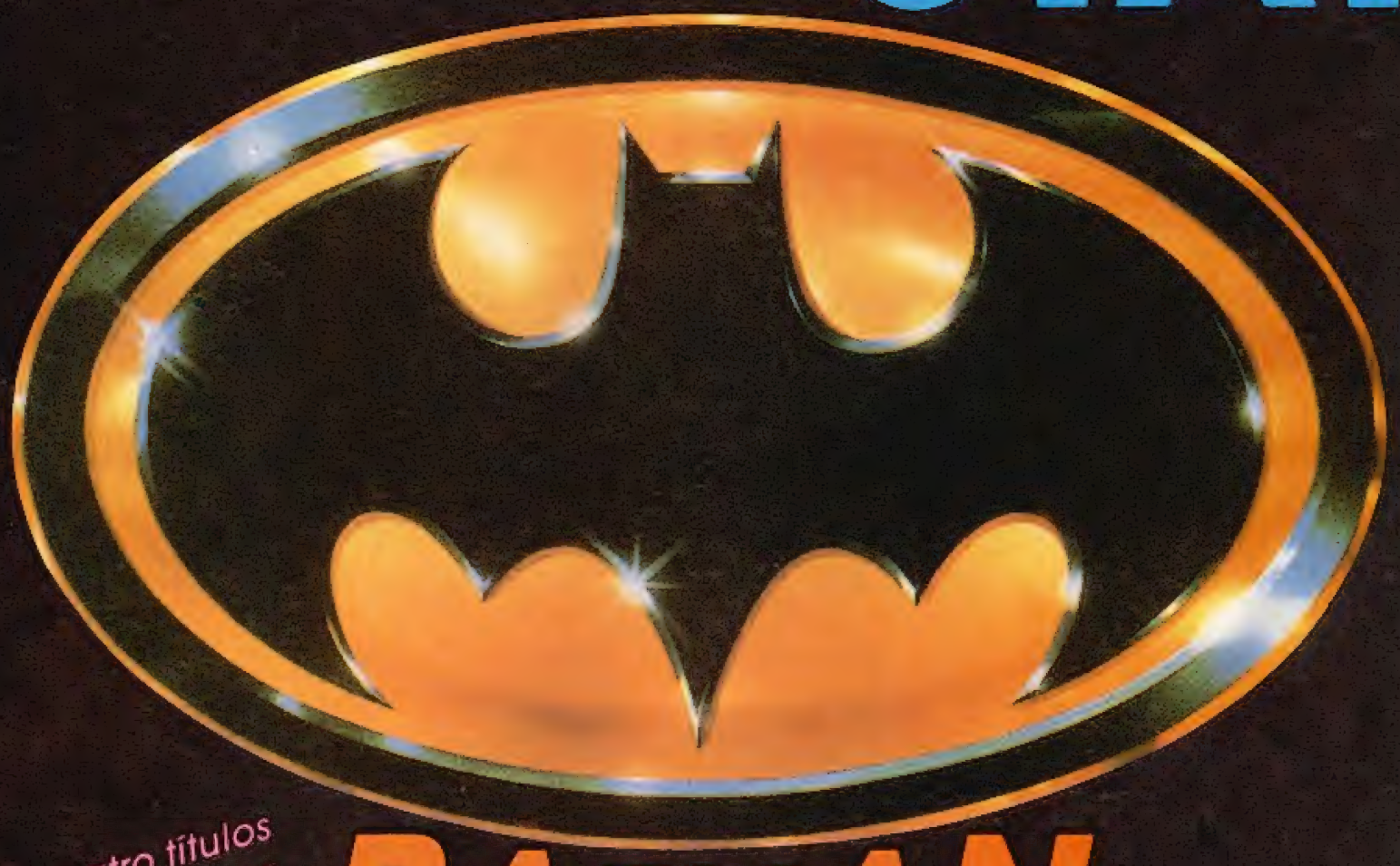
GAME GEAR BRANCO 1

Os videomaníacos mais bacanas do Japão já estão se exibindo com a máquina mais chique do momento: o *Game Gear* branco, lançado pela Sega da terra do sol nascente em edição limitada. Vem completo, com cartucho-TV branco e malinha de metal.

GAME GEAR BRANCO 2

Mas antes de ligar para Air Japan, ou mesmo para aquela sua tia que vai sempre ao Paraguai, é melhor pensar duas vezes. A televisão do *Game Gear* japonês não funcionará no Brasil sem uma intervenção cirúrgica. Só pega branco e preto.

SAIU NOS STATES



BATMAN

Super novidade: quatro títulos dos lançamentos mais quentes para Mega Drive (Genesis), saindo agora nos States pela Sega.

Agora só no Paraguai. A edição americana (mil cartuchos para teste) está esgotada. A pirataria profissional providenciou uma versão copiada da japonesa, disponível apenas junto aos nossos vizinhos de fronteira.

O "timing" é crucial neste jogo. Você também pode contar com todas as armas de Batman. Ideal para quem sonha em ser super-herói, andar de batmóvel, usar o bumerangue, o batjet, ou dar um rolê pelas sombrias ruas de Gotham City.

O destino final é a Catedral, de onde só sairá você ou o Coringa.

MICKEY MOUSE

FANTASIA
Pratão pra quem curte efeito 3-D

Se você gostou da fantástica seqüência de Castelo de Ilusões, vai embarcar neste também.

Jogo de animação do clássico de Walt Disney, para um jogador, dificuldade moderada e muita emoção.

Música, cor e animação como só o melhor Disney pode oferecer. As armas são apetitosas maçãs. Os inimigos, cogumelos com a cabeça vermelha que dançam.

ToeJam & Earl

Atenção para a pistola que lança tomates

A dupla extraterrestre cruza a galáxia a mil, curtindo o universo adoidada. Toe Jam, hiperesquisito com suas três pernas e olhos esbugalhados, dá o controle da nave para Earl, vagabundo super "cool" e delirante. Mancada dele. Perdem o controle e caem num planeta azul e verde (a Terra).

A nave fica estraçalhada em dez pedaços. Para voltar, eles precisam recolher os destroços e consertá-la.

Até chegar lá eles encontram de tudo: uns malucos que os transformam em pó, inofensivos carrinhos de bebês empunhados pelas mães, terríveis gatos munidos de tridentes, cujo alvo predileto é o saco deles.

Jogo de aventura para um ou dois jogadores.

TOE JAM & EARL adoram um bom rap e energizam-se com junk food como pizzas, hambúrgueres e sundaes

QUACK SHOT estrelando o Pato Donald e sua voz de taquara rachada a animação segue o estilão de Castelo de Ilusões

Com a ajuda de Zezinho, Huguinho e Luizinho, Donald procura por um tesouro especial para Margarida.

Na dividida, João-Bafo-de-Onça e sua gangue procuram pelo mesmo tesouro, tentando encontrá-lo antes.

POR DENTRO

Golden Axe

Quem chegou até aqui deve estar esperando um daqueles mapas que destrincham um jogo passo a passo.

Mas, se você acha que vamos entregar o mapa da mina pra você conseguir chegar ao fim do jogo sem esforço algum, é melhor mandar seu joystick pra oficina. Por estas bandas não vai ter nada disso não, bro.

Sabe por quê? É porque temos coisa ainda melhor — estamos pensando no seu próprio bem. Em vez de mapear tudo e entregar o ouro, estragando o jogo, nós vamos dizer o que você **não** deve fazer — pois, do contrário, você dança. Mostrar os locais inóspitos da tela, com inimigos mal-humorados e armas inteligentes que devem ser evitados a todo o custo.

Para garantir o nível, colocamos o nosso especialista mais graduado, o lendário Dr. Shimega Baitz.

1 Evite ao máximo ficar entre dois soldados para não levar um empurrão e poupe sua energia, porque o caminho é longo.

2 Não fique moscando em beira de abismo porque isto é fatal. Atraia o inimigo e saia da reta.

3

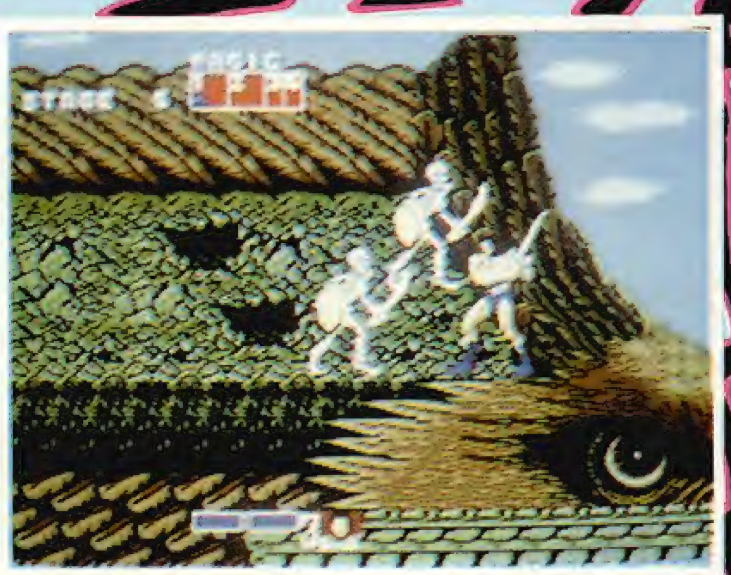
Chegamos ao estágio onde ficar por baixo não é a melhor pedida. Então suba e acerte o inimigo mais forte primeiro.

4

O quarto estágio não oferece problemas, desde que sejam levadas em consideração as dicas.

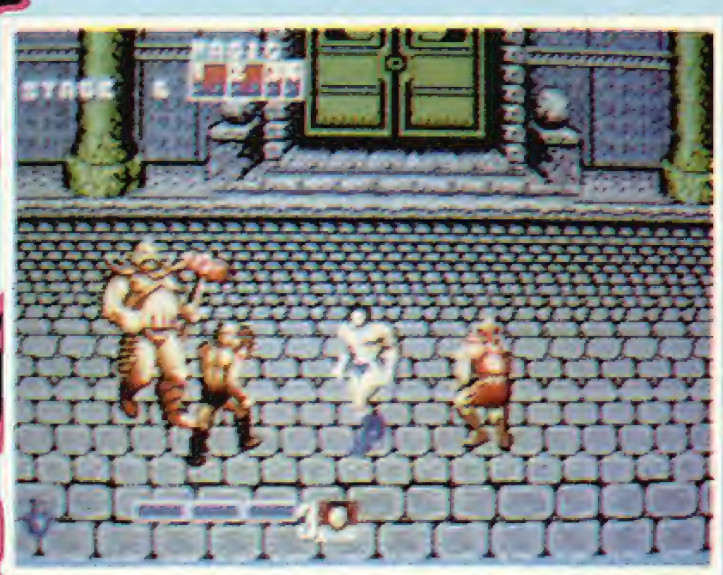
5

O esquema aqui é atrair sem cair, pois os inimigos são programados para ficar sempre em linha reta com você. Agora desça até a ponte e veja seus inimigos caindo sem problemas. Se algum persistir, o empurrão é a melhor pedida.



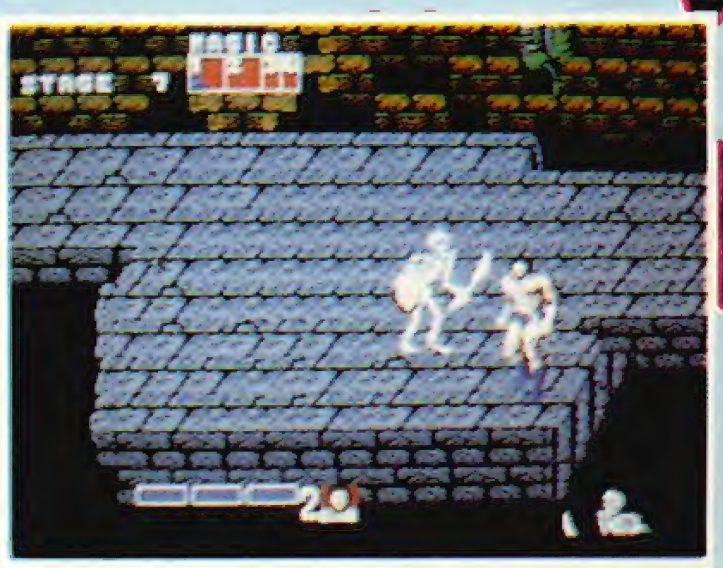
6

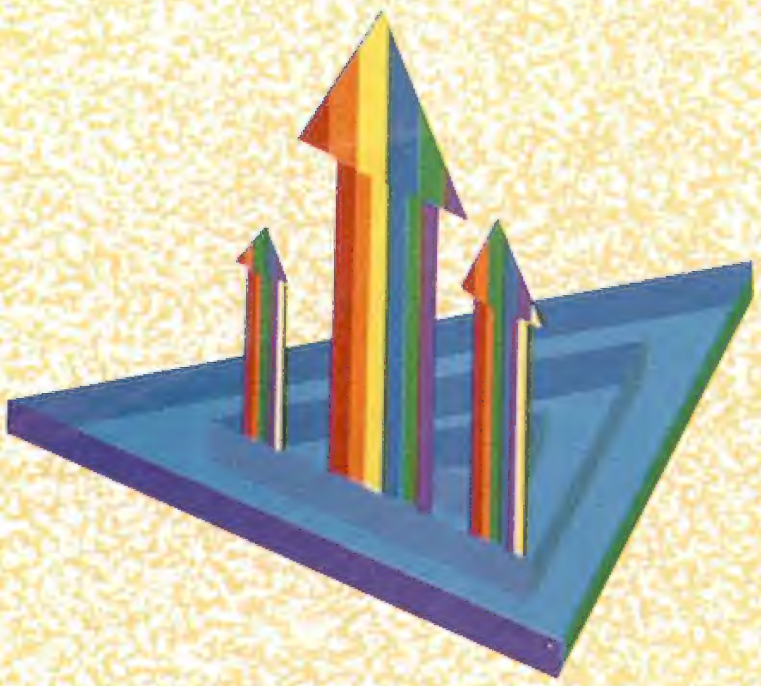
Neste estágio o negócio é atacar sempre os inimigos das extremidades, por ordem de força, os mais fortes primeiro, os mais fracos depois, e quase nunca os do meio.



7

Na primeira etapa da 7ª fase as dicas são as mesmas da 5ª fase. Mas, na segunda etapa, a principal coisa a fazer é limpar a tela e se livrar com empurrões dos inimigos dourados. De resto, desejo boa sorte.





PODIUM

Veja os scores das maiores feras do Master Club da Tec Toy

Cáspita, como dizia Machado de Assis: estes caras são feras! São todos múltiplos recordistas na listagem do Master Club deste mês.

Cá entre nós, 9,999,900 pontos no Black Belt não é mole. O nosso chefe tá trancado no salão de jogos faz mais de três horas e não conseguiu passar dos seis milhões. Será que alguém, na lista aí embaixo, tá usando vidas infinitas? Parabéns especiais para a Sylvie Piccoloto, de Campinas, a única múltipla recordista entre as gatinhas.

Allan Hiramatsu Azevedo, São Paulo, SP
Altered Beast 479,000
Assault City 1,058,900
Blade Eagle 3D 260,300
Choplifter 9,999,900
Fantasy Zone II 99,663,700
Galaxy Force 443,200
Gangster Town 4,011,200

Dionísio Cason, Limeira, SP
Alex Kidd in Shinobi World 999,900
Alex Kidd: The Lost Stars 641,600
Black Belt 9,999,900
Rambo III 92,000
Shinobi 1,433,950
Vigilante 99,900

Marcos Roberto Peripato, Porto Ferreira, SP
Alex Kidd in Miracle World 2,017,000
Aztec Adventure 3,511,500
Maze Hunter 3D 581,600
Shapes and Columms 311,400
Wonder Boy 1,099,990
World Grand Prix 1'06"106

Edvaldo R. de Oliveira, Campinas, SP
Double Dragon 9,999,900
Foot Bag 204,600
Half Pipe 102,990
Rescue Mission 2,347,300
Safari Hunt 1,735,300
Vigilante 99,900

ENTRE AS GATINHAS

Sylvie Orjana Piccoloto, Campinas, SP
Double Dragon 9,999,990
Vigilante 99,900

Sarkis Vidal, Santos, SP
Black Belt 9,999,900
Fantasy Zone: The Maze 536,850
Zillion II 9,999,990

CHECK-UP

Já chegou ao Brasil a última geração de joysticks importada da Quick Shot.

São mais de 25 milhões de exemplares no mercado internacional, fazendo a cabeça de milhares de feras.

Pela primeira vez, um sucesso mundial chega aqui ainda quente, pra você, que é pro na telinha, poder detonar no seu SEGA SYSTEM.

Descrevemos aqui o "Top de Linha" que é o mais caro. E não reclama, meu. Esse joystick só falta falar.

Pra nós, vem com formato mais anatômico que o original e é alimentado por quatro pilhas do tipo palito. Esta maravilha dispensa horas de luta com os cabos do joystick e elimina as perigosas quedas do console.

O "Top de Linha" tem uma ótima disposição de botões. Mesmo com a inversão do A pelo B, proporciona horas de jogo confortável. Muito bom para evitar tendinites e o famoso dedão collorido... adivinha de que cor?

A velocidade de resposta é a mesma do controle original, com a vantagem do **auto fire**, "turbo" que multiplica os impulsos do dedo, facilitando a vida do craque.

A distância máxima de afastamento é 5 metros. Mas, cuidado, não vá se entusiasmar demais pra não atropelar mesinhas de centro na marcha a ré e cair sentado nelas.

ONDAS

Ricardo "Me acostumei"

João Rodolfo "vontade de mudar a cara"

Os rapazes de orelha furada assumem
o que fizeram
e não vão tirar o brinco tão cedo.
Mesmo se a onda passar.

ELAS

Em sua maioria, as meninas gostam deles com brinquinhos. Acham charmoso. O estouro da onda foi há mais ou menos quatro anos. Hoje em dia elas acham absolutamente normal. Ou gostam e elogiam, ou simplesmente nem ligam. No começo reparavam até mais. É muito difícil alguma delas buzinar na contramão.

As reações em casa ou na rua são encaradas naturalmente, com atitudes de quem assume o modismo. Acham que o brinco não compromete a imagem e acham absurdamente burocrática a exigência de tirá-los para as fotos de documentos em geral.

Ricardo, 17 anos, do 3º colegial, furou a orelha há apenas um mês. Usa brincos de pressão há mais de um ano, mas desistiu de tanto perdê-los. Foi para os EUA e adorou uns enormes que se usavam por lá. Acha que, de início, havia um lance psicológico de auto-afirmação, hoje superado. Pretende continuar usando. "Me acostumei", diz.

Com 16 anos, no 1º colegial, Daniel está usando brincos há quatro meses. Teve bastante influência dos amigos. Furou a orelha com Caflon, sem medo e sem dor. Acha que vai precisar tirá-los quando for trabalhar, pois quer cursar Administração de Empresas. Segundo ele, as pessoas que usam brincos são de universos variados — não de uma única tribo. Considera somente uma convenção: brinco de homem é na orelha esquerda. Tem um amigo que usa nas duas, mas na esquerda ele usa dois — pra reafirmar. Seu exemplo é um dos New Kids (não sabe qual), que usa um em cada orelha, e por isso fez o grupo ficar com fama de bicha.

Caio, de 17 anos, no 1º colegial, começou usando um brinco há quatro anos, bem no estouro da onda. Sempre teve vontade porque é ligado em heavy metal e todos os caras usam. Já tinha uma argolinha de prata, foi furar com Caflon e colocou o seu brinco. Depois ficou com vontade de colocar mais um na mesma orelha, ou

Caio: três brincos e quer mais

Daniel: brinco insignificante

ACHAM UM CHARME

mais dois. Amigos aconselharam colocar um na outra (total três), e ele quer colocar mais ainda. Vai continuar usando mesmo se a onda passar. Já faz parte da sua personalidade. Ele sente-se bem usando. Se precisar tirar por alguma razão, como no ano que vem, quando terá que enfrentar o Exército, vai tomar cuidado pro furo não fechar.

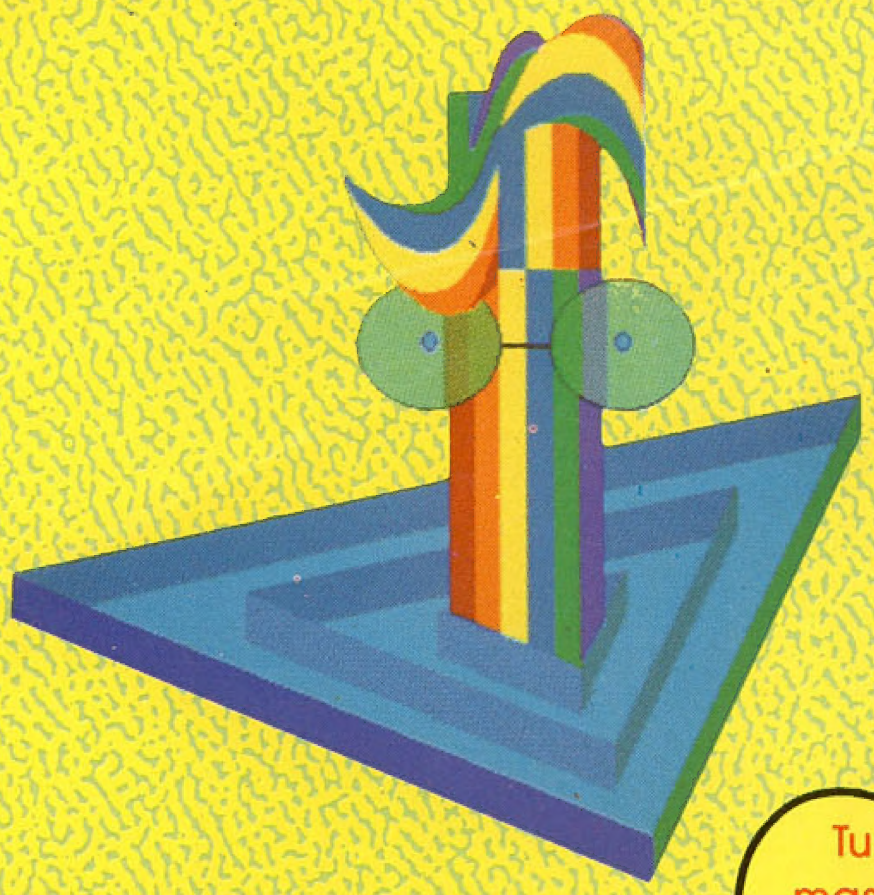
Eduardo, 16 anos, 1º colegial, está sem, no momento, porque a orelha inflamou. Está dando um tempo pra recuperar. Quer fazer um outro furo na mesma orelha. Na direita, não. Está usando há mais ou menos dois anos e meio. No começo achava legal, mas não tinha coragem de furar a orelha. Furou e gostou. Ele vai usar até encher. O mais engraçado é quando enrosca no cabelo das gatinhas que namora.

Em casa, as reações são as esperadas. O pai de João Rodolfo não admitia de jeito nenhum. Hoje, com três filhos usando brincos, apenas diz que nunca poderia imaginar, atribuindo a onda às companhias e amizades. Ricardo leva na brincadeira, mas fica magoado. O pai diz que esta geração assume o que faz, mas que "o mundo deles está perdido". Acredita que a preocupação do pai é com o problema da sexualidade, mas diz que ele não tem de onde tirar que ele "está do outro lado".

Com Daniel não houve o menor problema — seu brinquinho foi considerado insignificante pelos pais. Na casa de Caio todos já esperavam que o metaleiro surgisse de brincos. Apenas a avó, ressabiada, achou "muito moderno".

Professores e diretores nunca tiveram uma atitude desfavorável. A barra pesa nas ruas, principalmente em jogos de futebol, quando são agredidos verbalmente pela torcida adversária. São chamados gentilmente de: "bichinhas, viadinhos ou playboyzinhos". Fazer o quê? Ignoram solenemente.

Temem apenas os "função", garotos do contra, geralmente office-boys ou empacotadores de supermercado, que gostam de ficar com os relógios ou tênis deles.



PENSANDO BEM

Você acha que o Brasil será melhor ou pior no ano 2000?

Tudo leva a crer que será pior, mas acho que vai melhorar. Até lá as coisas vão melhorar porque sou superotimista, e esta perspectiva tem que ser otimista. A molecada que está aí já começou a se tocar com o problema de preservação da natureza, seguido de outros que dependerão da atuação deles. Também vão aprender a votar melhor que nós.

Astrid Fontenelle, 29 anos, apresentadora da MTV.

Será pior porque terá mais industrialização e a natureza estará mais devastada. Teriam que mudar a estrutura toda e não estou vendo jeito.

Brenda, 16 anos.

Será pior, bem pior. A economia não vai melhorar e a poluição também vai ser pior. Só pode piorar. Assaltos, violência. Não sei se passo deste ano, me sinto ameaçado por ladrões, trombadinhas.

Maurício, 16 anos.

Falta tão pouquinho pro ano 2000, mas acho que melhora. Felizmente já saímos da fase mais obscura do país. Hoje estamos mais inteirados e preocupados com a nossa situação. Vamos superar nossos problemas com criatividade e seremos um dos primeiros no século 21.

Roger, 34 anos, *Ultraje a Rigor.*

Marcelo Sacco/Abril Imagem

OS JOVENS TÊM A VIDA INTEIRA PELA FRENTE.
É MELHOR IR SE CUIDANDO PRA NÃO CANSAR NA METADE.

RETRO
AVENGERS

Aveia Quaker tem tudo o que o jovem de hoje precisa.
É natural, saudável e superprática.
A melhor maneira de ter saúde toda vida.

AVEIA QUAKER.
SAÚDE TODA VIDA.

STANDARD

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

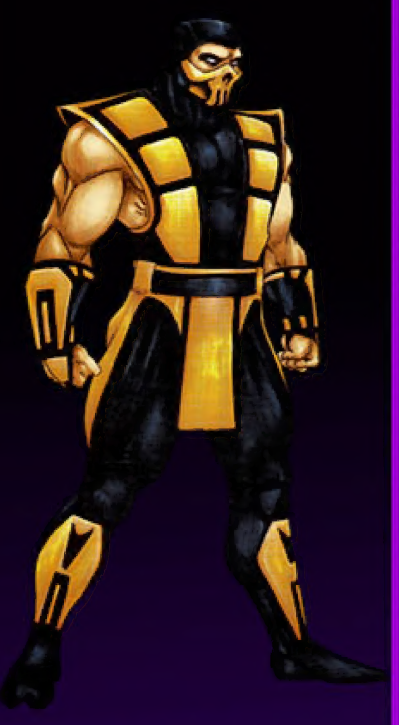
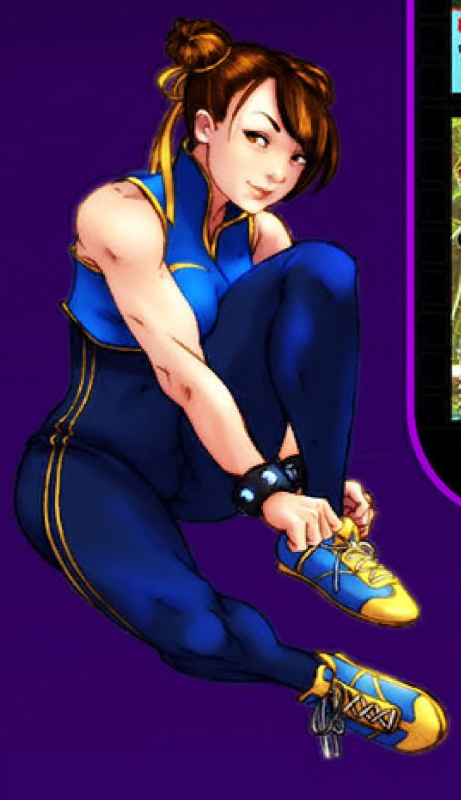
Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br